



Prog Créer ou refondre un site Web

Parcours métier graphiste

15 jours (105h00) | ★★★★★ 4,6/5 | WEB-DGRAPH24 | Code RS ou RNCP : RS6957 |

Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel

Tarif : 4 600 € ht

Formations Digital & Multimédia > Interne_Multi > Prog Créer ou refondre un site Web

Document mis à jour le 06/09/2026

Objectifs de formation

- Prendre en main Photoshop
- Comprendre les aspects techniques d'une image
- Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image
- Régler la chromie d'une image
- Créer un montage photo
- Finaliser et enregistrer une image
- Définir la place d'InDesign dans la chaîne graphique.
- Comprendre les principes d'InDesign
- Découvrir les fonctionnalités clés d'InDesign.
- Réaliser un document structuré.
- Définir le rôle et les principes d'Illustrator
- Maîtriser la Plume, le Crayon et les outils de dessin de formes simples
- Modifier, combiner et transformer les objets
- Créer et appliquer un aplat, un dégradé, un motif, une forme
- Appliquer des transparences
- Gérer le texte
- Vectoriser une image en pixels
- Enregistrer l'illustration
- Intégrer les fonctionnalités liées à l'intelligence artificielle

Modalités, méthodes et moyens pédagogiques

Modalités d'évaluation - évaluation en 3 phases :

Pendant la formation : un bilan journalier effectué par l'intervenant.

À chaud : à la fin de la formation, un bilan qualité pour mesurer l'atteinte des objectifs.

À froid : à J + 3 mois, une évaluation du transfert des acquis en situation professionnelle.

Matériel et logiciels nécessaires pour suivre cette formation :

Formation en présentiel : les ordinateurs sont équipés des logiciels nécessaires au suivi de cette formation.

Formation en distanciel : Un poste "arts graphiques" avec connexion internet. La Creative Suite Adobe doit être installée. Il est recommandé de se munir d'un double écran. S'il y a lieu, des accès aux intelligences artificielles pourront être créés par Pyramyd pour la durée de la formation et vous seront communiqués en formation.

Équipe pédagogique et techniques pédagogiques :

Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation.

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs.

Exercices, études de cas et cas pratiques rythment cette formation.

Ressources pédagogiques :

Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

Prérequis

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

Public concerné

Chargés de communication, de marketing, d'édition...

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2I Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

Programme

Prendre en main Photoshop

- Se familiariser avec l'interface et la navigation.
- Paramétrer les Préférences de Photoshop.
- Découvrir Bridge: classer ses images les visualiser avant de les ouvrir avec Photoshop.

Comprendre les aspects techniques d'une image

- Distinguer les modes RVB et CMJN.
- Paramétrer la bonne résolution pour avoir une page bien imprimée.
- Choisir les bonnes options pour réduire la taille d'une image.

Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image

- Paramétrer un recadrage et désincliner une image.
- Mémoriser des recadrages prédéfinis pour une utilisation régulière.
- Compléter les parties vides d'une photo avec la fonction Remplir.
- Effacer des détails avec les outils Tampon et Correcteur localisé.
- Choisir et utiliser les outils de sélection appropriés pour opérer des détourages.
- Gérer les options de sélection, opérer des sélections précises avec l'outil Plume.

Régler la chromie d'une image

- Émettre un diagnostic quant à la qualité d'une image: contraste, exposition, gradation, dominante.
- Tester et paramétrer les options de corrections automatiques.
- Choisir le réglage adapté pour corriger l'image: niveaux, courbes, teinte saturation, balance des couleurs.
- Assembler des calques de réglages pour cibler une correction sur une partie de l'image.

Créer un montage photo

- Connaître les différents types de calques.
- Créer un document contenant plusieurs calques.
- Maîtriser les masques de fusion pour mélanger deux images.
- Incruster une image dans un texte grâce au masque d'écriteau.
- Appliquer des effets créatifs.

Finaliser et enregistrer une image

- Améliorer la netteté d'une image avec le filtre Accentuation.
- Identifier le bon format d'enregistrement pour l'usage voulu: web, impression, export vers InDesign.

Nombreux exercices pratiques

Définir la place d'InDesign dans la chaîne graphique

- Décrire la chaîne graphique et identifier le rôle "assembleur" d'InDesign
- Comprendre la nécessité de préparer les éléments textes et images en amont
- Connaître la destination des fichiers réalisés avec InDesign

Étude de cas : analyse de projets

Comprendre les principes d'InDesign

- Identifier la différence entre création graphique et exécution de la mise en pages
- Définir les grandes étapes pour concevoir une mise en pages avec InDesign

- Maîtriser le vocabulaire : couleurs quadri / RVB / tons directs, gabarits, pages, blocs, cadrage d'image, styles typographiques, styles d'objet, calques
- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils et les palettes

Appliquer les bases de la mise en pages

- Créer un document recto-verso : format, pages, marges, gamme de couleurs
- Saisir et enrichir un titre (typographie simple)
- Importer et enrichir un texte court
- Lister les différences entre images en pixels, images vectorielles et images mixtes
- Importer et cadrer des images
- Appliquer des effets graphiques simples

Exercice : réaliser un flyer

Élaborer une méthode de travail efficace

- Évaluer les méthodes utilisées dans l'exercice
- Structurer le fichier
- Concevoir un plan d'action selon le document à réaliser
- Comprendre l'intérêt d'un bon réglage du logiciel et définir un paramétrage efficace dans InDesign

Étude de cas : analyse de projets

Réaliser un document structuré

Paramétrer le document

- Créer le document : format, pages, marges, colonnes, gamme de couleurs, calques
- Déterminer la structure récurrente des pages : gabarits, numérotation, titres courants

Placer et structurer le texte

- Importer et chaîner un texte sur plusieurs pages
- Paramétrer les césures et la justification, définir des filets de paragraphe, des lettrines, une grille de lignes
- Structurer la typographie par des styles de paragraphe et des styles de caractère
- Structurer des légendes et des encadrés par des styles de bloc

Mettre en forme les tableaux

- Créer des tableaux, paramétrer la typographie et les cellules

Placer et structurer les images

- Importer et cadrer des images, gérer la visibilité de leurs calques
- Activer le détournage, paramétrer l'habillage des images
- Structurer les blocs d'image par des styles de bloc d'image

Créer des effets graphiques

- Dessiner des filets et des objets graphiques simples et les structurer par des styles graphiques
- Créer des effets graphiques sur un titre
- Réaliser un photomontage avec des effets de transparence

Finaliser le document

- Finaliser la mise en pages : aligner ou espacer des blocs, corriger les erreurs de césure...
- Contrôler le fichier : débords de texte, polices utilisées, liens avec les images, séparation des encres, pixellisation des transparences...
- Transférer la mise en pages : imprimer le fichier, exporter un PDF de relecture, un PDF pour l'imprimeur, assembler les fichiers natifs...

Exercice : réaliser une brochure de 4 à 8 pages

Définir le rôle et les principes d'Illustrator

- Décrire la chaîne graphique et identifier le rôle d'Illustrator
- Définir la notion d'image vectorielle
- Connaître le vocabulaire de base : couleurs quadri / RVB / tons directs, objets, tracés, points d'ancrage, courbes de Bézier, calques

Créer le document

- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils, les palettes et les zooms
- Organiser et mémoriser son espace de travail, paramétrer les Préférences
- Créer un plan de travail et définir ses dimensions
- Créer des calques
- Utiliser une image en pixels comme modèle à décalquer

Exercice : organiser son document pour créer une illustration

Intégrer les principes de l'intelligence artificielle

- Présentation de l'interface d'Adobe Firefly
- Tester un prompt
- Rédiger un prompt pour créer une illustration
- Utiliser l'outil recolorisation
- Intégrer l'illustration sur un mockup généré avec l'intelligence artificielle

Maîtriser la Plume, le Crayon et les outils de dessin de formes simples

- Tracer des rectangles, rectangles arrondis, ellipses, polygones, étoiles
- Dessiner à main levée avec le Crayon
- Dessiner avec la Plume

Exercice : dessiner différents types d'objets

Modifier, combiner et transformer les objets

- Sélectionner par les outils de sélection, la palette de Calque ou le mode Isolation
- Modifier un tracé avec les outils de correction
- Déplacer, dupliquer, aligner et redimensionner les objets
- Modifier l'ordre de superposition des objets au sein d'un calque et la répartition des objets dans les calques
- Combiner des objets par les fonctions Pathfinder
- Transformer un objet par une rotation, une mise à l'échelle, une déformation, un miroir, une distorsion, l'outil marionnette
- Créer un masque dé'crêtage

Exercice : créer une illustration

Créer et appliquer un aplat, un dégradé, un motif, une forme

- Créer et appliquer une couleur globale sur le fond ou sur le contour d'un objet
- Paramétrer les options du contour d'un objet
- Créer, appliquer et transformer un motif de fond
- Créer, appliquer et paramétrer une forme de contour

Exercice : mettre une illustration en couleurs

Appliquer des transparences

- Rendre un objet transparent en lui appliquant un mode de fusion ou en baissant son opacité
- Appliquer une ombre et une transparence progressive à un objet

Exercice : utiliser des effets de transparence dans une illustration

Gérer le texte

- Créer un texte libre, un texte curviligne, un texte captif
- Saisir, importer et corriger du texte
- Définir la typographie du texte
- Appliquer un dégradé, un motif ou une forme de contour à du texte
- Appliquer des effets de transparence à du texte

Exercice : ajouter du texte dans une illustration

Vectoriser une image en pixels

- Vectoriser une photo ou un scan en couleurs, en niveaux de gris, en noir et blanc, au trait
- Utiliser la Peinture dynamique pour mettre en couleurs un dessin au trait

Exercice : vectoriser et mettre en couleurs un crayonné de personnage de bande dessinée

Enregistrer l'illustration

- Finaliser et contrôler le fichier : polices utilisées, couleurs utilisées, les noirs
- Assembler les fichiers liés et les polices
- Imprimer une épreuve, exporter le logo en pixels pour le Web

Exercice : enregistrer une illustration dans différents formats

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des exercices pratiques
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

Accessibilité de la formation

pagebreakavoidchecked="true";

Le groupe M2I s'engage pour faciliter l'accessibilité de ses formations. Toutes nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap : les détails de l'accueil des personnes sont consultables sur la page Accueil Handicap

Modalités et délais d'accès à la formation

pagebreakavoidchecked="true";

Les formations M2I sont disponibles selon les modalités proposées sur la page programme. Les inscriptions sont possibles jusqu'à 48 heures ouvrées avant le début de la formation. Dans le cas d'une formation financée par le CPF, ce délai est porté à 12 jours ouvrés.